ABORIGENALYPTICA

Vivre l'Apocalypse forestière dans une Australie du 19ème siècle fantasmée, envahie par la nature folle, les colons et les maladies. Entre poésie et fatalisme.

Jeu : Inflorenza, héros, salauds et martyrs dans l'enfer forestier
http://outsider.rolepod.net/millevaux/inflorenza-2/

Joué le 12/03/17 près de Nantes, chez l'habitant dans le cadre de la tournée Nantes est Millevaux 2
https://t.co/vvbZ0950Pz

Personnages : Matthew Finnigan, Tsanwa, Tgywou, Tjapangardi

Le théâtre :
L'Apocalypse forestière dans une Australie du 19ème siècle fantasmée, envahie par la nature folle, les colons et les maladies.

Tableau des thèmes :
1 Sang (une maladie du sang blanchit la peau des indigènes noirs et dilue leur identité)
2 Chamanisme
3 Rêves (le monde réel n'est que le rêve des esprits, on peut explorer le temps du rêve, une dimension parallèle où résident les esprits)
4 Fin du Monde (les sites totémiques où dorment les esprits-dieux sont menacés, et s'ils sont détruits, c'est la fin du monde et de l'humanité)
5 Invasion (par la forêt, la nature devenue folle, par les blancs)
6 Monstres (les êtres et les choses deviennent monstrueuses)
7 Ruines
8 Forêt
9 Oubli
10 Emprise
11 Egrégore
12 Horlas

J'avais prévu de jouer en Inflorenza Sei avec seulement les 6 premiers thèmes, mais au dernier moment on est rebasculé en d12 et j'ai rajouté les six paradigmes de Millevaux, car je voulais être sûr que cette Australie fantasmée ait un goût de Millevaux.

L'histoire :

Matthew Finnigan, l'irlandais, était un dissident au sein de l'empire victorien. C'est ainsi qu'il a fini au bagne en Australie. Mais il s'est évadé. Depuis, il erre dans le bush avec un uniforme de l'armée qui l'a volé. Il a vu ce que ses compatriotes ont fait à ce monde austral, et il veut les empêcher de faire pire.

Il a lié amitié avec Tsanwa, un jeune indigène. Tsanwa a compris que Matthew Finnigen est dans le camp des premiers hommes, et il a promis de le présenter à sa tribu. Mais entretemps, Tsanwa et sa troupe de chasseurs a été pris pour cible par des bushrangers, des bagnards évadés qui sèment la terreur dans la région. Ils sont sales, mal rasés, vêtus d'un mélange de costumes de bagnards, de militaires et de colons bouillis par la poussière. Ils portent de longs fusils étranges et ils ont avec eux un énorme wombat-horla qu'ils tiennent en chaîne. La créature a des yeux de morts et elle a été entraînée à détecter l'odeur des aborigènes. Juste pour le plaisir de la chasse, les bushrangers ont

débusqué les aborigènes et ont fait un carton. Quand Matthew Finnigan arrive sur place, il découvre que Tsanwa est le seul survivant. Et déjà les bushrangers reviennent sur eux pour finir le travail et ne laisser aucun témoin !

Tsanwa et Matthew s'enfuient à travers une jungle qui a poussé au milieu du bush depuis que la nature est devenue folle. Tsanwa les entraîne vers l'énorme fleur de l'Arum Titan dont l'odeur putride trouble l'odorat du wombat. Tsanwa et Matthew entrent en contact télépathique avec les deux chamanes de la tribu de la terre rouge, qui vit à l'autre bout de la jungle. Il y a Tgywou, la chamane la plus âgée qui se transforme en homme-loup de Tasmanie et étudie l'emprise, et son apprenti, Tjapangardi, un jeune chamane à la barbe et aux cheveux sertis de dreadlocks et de colifichets. Tjapangardi étudie l'égrégore, l'autre force qui avec l'emprise est en train de bouleverser le monde.

Tgywou entre en contact télépathique avec le wombat corrompu. Ils sont tous les deux dans une caverne mentale ornée de peintures. Tgywou reconnaît Père Wombat en la personne de cet animal aux yeux morts. Elle l'admoneste pour sa conduite : les animaux et les premiers hommes ne sont-ils pas des alliés ? Père Wombat dit que les premiers hommes sont fous car ils refusent le changement, ils refusent l'emprise alors que Père Wombat l'a embrassée. Pour cela, les premiers hommes sont condamnés à disparaître. Mais Tgywou use de toute sa force de persuasion, il convainct Père Wombat que si hommes et animaux marchent ensemble, la fin de ce monde peut encore être enrayée. Père Wombat promet alors son aide. Il va rester parmi les bushrangers mais seulement dans le but de les tromper. En guise d'alliance, il met au service des premiers hommes tous ses enfants, les wombats. Un troupeau de ces animaux, ornés de peintures de paix, se dirige vers les huttes de la tribu de la terre rouge pour se mettre au service de Tjapangardi, l'apprenti de Tgywou.

Tsanwa change alors son plan de perdre les bushrangers dans la jungle. Car ceux-ci pourraient ensuite s'en prendre à un lieu totémique, comme la cité-termitière. Au contraire, il s'arrange pour qu'ils conservent sa piste (avec la complicité de Père Wombat), et les entraîne vers les huttes de la tribu de la terre rouge. Entretemps, Tgywou a demandé à toute la tribu de quitter ses habitations, et les guerriers et guerrières se sont posté sur les rochers en bordure : le territoire de la tribu de la terre rouge est devenu une souricière pour les bushrangers.

Tsanwa arrive à sortir de la jungle et à gagner les huttes de la terre rouge, suivi par les bushrangers. Mais il a perdu Matthew en chemin. Matthew s'est égaré dans une forêt d'eucalyptus. Des centaines de koalas tombent des branches. Dans un silence assourdissant, ils tombent comme des feuilles mortes. Tués par une des maladies funestes qui augure la fin du monde. Matthew se penche sur le corps d'un chamane koala tombé avec eux. Avant de mourir, ce dernier lui transmet les secrets de la forêt.

Les bushrangers arrivent dans la souricière. Sur les rochers, guerriers et guerrières armés de sagaies, le corps recouvert de terre rouge. Nous, les hommes noirs, sur la terre rouge, sous le soleil. Ils fondent sur les blancs. Tsanwa leur hurle de ne laisser aucun survivant, mais sous l'injonction de leurs chamanes, les guerriers et les guerrières se contentent de flanquer aux bushrangers la peur de leur vie. Ils s'enfuient dans la jungle avec Père Wombat. Tjapangardi récupère les quelques fusils qu'ils ont abandonnés et les distribue. Tgywou dit par la pensée à Père Wombat qu'elle va revenir le chercher. Mais Père Wombat lui explique que ce serait une perte de temps. Le monde est en danger. Des mineurs blancs s'apprêtent à faire sauter à la dynamite la montagne sacrée au bord de l'océan. Si ce lieu totémique est détruit, alors la déesse baleine mourra et tous les peuples aborigènes de la côte avec elle. Père Wombat leur a légué ses enfants. Il préfère vivre une vie misérable, enchaîné et maltraité, plutôt que de les retarder dans la lutte pour sauver la montagne sacrée.

Pour atteindre la montagne sacrée à temps, il faut prendre un raccourci par le temps du rêve. Tgywou entraîne Tsanwa, Matthew (revenu de la forêt entretemps), Tgywou, les guerriers et les guerrières et le peuple wombat dans une danse rituelle.

Soudain, le paysage est différent. Ils dansent au milieu de canyons rouges sous un ciel rouge. En dansant, ils font des bonds prodigieux comme si la gravité n'avait plus de prise sur eux. Les enfants wombats volent à leurs côtés. Au loin, ils voient la montagne sacrée, couverte de peintures blanches rituelles, mais alors qu'ils dansent vers elle de toutes leurs forces, la montagne semble toujours aussi éloignées à l'horizon. Le ciel rouge se couvre de racines noires : l'invasion touche aussi le temps du rêve. Des diables de tasmanie volent vers eux, gueule ouverte, dents dehors, criards.
Ils accusent les aborigènes de participer à l'invasion : ils ont amené avec eux les fusils des blancs dans le temps du rêve. "Un seul coup de hache dans le cactus et toute sa sève est infectée." Pour eux, les premiers hommes ne valent pas mieux que les blancs : ils sont violents et enfreignent les lois de la nature. Un discours qui touche Matthew au point qu'il doute du bienfondé de sa lutte et de ses alliés noirs.
Les chamanes ont toutes les peines du monde à les convaincre qu'ils sont dans le même camp. On dirait que les diables de Tasmanie ont perdu la raison. Mais comme les chamanes acceptent d'abandonner les fusils, et devant l'urgence de sauver la montagne sacrée, ils finissent par céder et leur accordent le passage.

Les aborigènes arrivent non loin de la montagne sacrée, majestueuse au bord de l'océan, rocher rouge orné de gigantesques peintures blanches perché sur la falaise. Au pied de la falaise, la plage, des dizaines de bateaux britanniques et tout un campement de blancs. Les charges sont déjà placées sur la montagnes. Au bord du campement, quelques aborigènes des peuples côtiers. Ils sont hagards, en loquent, vivent de mendicité et ont sombré dans l'alcool. Ils portent les stigmates d'une maladie qui crée de grandes tâches blanches sur leur peau noire.

Les wombat interdisent à nos héros d'agir tout de suite. Ils doivent d'abord se purifier et accéder à une vision totémique.
Tjapangardi gravit la montagne et il se dresse vers le ciel pour être un trait d'union entre la terre et le ciel. Ainsi, il entre en communion avec les éléments fondamentaux de la nature.
Tgywou se met à quatre pattes et se réconcilie avec sa nouvelle forme animale, plutôt que de résister en conservant des postures humaines.
Matthew médite comme un irlandais sait le faire : il descend sur la plage et va se soûler au whisky avec les aborigènes côtiers. Quand il se réveille de son coma, un aborigène le fixe, un ancien chamane. La maladie l'a transformé au point qu'il est devenu albinos, avec quelques tâches de vin sur le corps qui sont le seul relief de sa peau noire. Il le regarde fixement, aussi soûl que lui, et lui demande : "Qui es-tu ?". Matthew répond : "J'ai oublié."
Tsanwa plonge dans l'océan. A la vue de la grande barrière de corail, il se sent apaisé. Quand il remonte à la surface, il aperçoit la déesse baleine qui sort de l'eau dans un grand jet de vapeur. Son corps est lardé des cicatrices de l'emprise. Elle dit à Tsanwa : "Tu n'es pas un premier homme, je ne suis pas une baleine. Nous sommes des émotions."
Tsanwa confie les mots de la baleine à ses amis. Il est déconcerté par sa vision.

Les amis décident d'employer l'égrégore pour sauver la montagne sacrée. Tjapangardi passe le mot aux aborigènes côtiers, pour qu'ils passent le mot aux blancs, que la montagne ne contient pas de l'or, mais de l'or des fous, une pierre qui ressemble à l'or, mais n'a aucune valeur. En réalité, Tjapangardi répand un message auquel il croit : l'or n'a aucune valeur. Matthew utilise ses pouvoirs nouvellement acquis pour provoquer un concours de circonstances. Dans le pays des blancs là-bas, une guerre a éclaté contre un autre pays blancs, et la Reine Victoria envoie aux mineurs un courrier de conscription immédiate. Tgywou, qui a compris que l'Australie ne saurait être épargnée en

totalité, se concentre pour guider les blancs vers un autre gisement aurifère ailleurs sur le continent, qui ne soit pas un lieu totémique.

Mais l'avidité est la plus forte. Quand le courrier de conscription arrive, les blancs préfèrent se faire déserteurs. Ils font sauter la montagne. Toute la falaise s'effondre avec elle. Les aborigènes côtiers sur leur pirogues qui n'ont pas encore cédé au démon de l'alcool se meurent. La déesse baleine saute de l'eau une dernière fois, hurlant, blessée à mort.

Tgywou prendra la fuite. Elle honnit les blancs et ménera une lutte à mort contre eux.
Tsanwa n'est plus qu'une émotion. La rage, le désespoir.
Matthew se rue vers l'or avec les colons.
Et empoignant une bouteille de whisky, Tjapangardi le suit. Il a voulu convaincre le chamane albinos que l'or n'avait aucune valeur, mais c'est le chamane albinos qui l'a convaincu du contraire.

Feuilles de personnage :

Matthew Finnigan
+ Je suis un blanc qui veut empêcher mes compatriotes de transformer ce monde en ruine.
+ Pendant la fuite, je me suis perdu dans la forêt.
+ Un homme chamane koala se meurt et me donne ses connaissances de la forêt avant de mourir.
+ L'animosité de toutes les créatures me pousse à questionner mes convictions.
+ Je rencontre un vieux chamane albinos qui me demande qui je suis. "J'ai oublié."
+ Je reviens sur mes convictions et rejoins l'équipage blanc.

Tsanwa
+ (barré) Je suis un indigène qui veut aider l'homme blanc à nous aider.
+ Je sens la forêt qui lutte contre moi, qui me désoriente, qui me retient.
+ J'ai appris que la colère et la rage aveugle de l'objectif et de la raison.
+ J'ai communié avec la montagne et la mer, et j'ai vu que les deux coexistent l'un grâce à l'autre.
+ Je ne suis plus un premier homme, je ne suis que sentiment, je ne ressens que la souffrance et l'échec, le personnage longe le rivage en regardant la mer sans vagues.

Tgywou
+ (barré) Je veux comprendre les effets de l'emprise.
+ Pour contenir l'invasion, j'ai créé une souricière.
+ Je souffre de voir les animaux se perdre.
+ Je suis enfin en accord avec moi-même. Ma part humaine et ma part animale se sont unis dans mon apparence animale.
+ Je déteste les blancs. Ils détruisent tout ! Ils ont tué la baleine ! Je continuerai à liguer les animaux et les premiers hommes pour combattre les blancs, fléaux du monde.

Tjapangardi
+ Je suis membre de la tribu de la terre rouge, apprenti chamane et je veux étudier les secrets de l'égrégore.
+ J'arrive à me servir du pouvoir de l'égrégore pour aider les autres mais ça affecte mon esprit. Je me perds en forêt.
+ Grâce à l'égrégore, je peux communiquer télépathiquement avec tous les wombats.
+ Pour voyager dans le temps des rêves, il faut danser autour d'un feu en fumant des herbes.
+ J'ai réussi à convaincre les diables de Tasmanie du bienfondé de notre quête pour sauver la montagne sacrée.
+ J'ai gravi la montagne sacrée pour rentrer en communion avec la nature.

+ Effondré par l'échec du sauvetage de la montagne, je sombre dans l'alcoolisme.

Commentaires :

Durée :
3/4h briefing, 2h1/4 de jeu, 1/2h debriefing

Profil de l'équipe :
Expérimentée en jeu avec MJ où les joueuses ont peu de contrôle sur le décor et les figurants, plus novices dans les jeu où les joueuses ont davantage de contrôle sur le décor et les figurants.

Règles utilisées :
J'ai proposé Carte Blanche ou Carte Rouge, on s'est mis d'accord sur Carte Blanche (jeu avec MJ) et j'ai joué sans instance.

Briefing :
+ J'ai passé un peu de temps à jouer une partie "pour du beurre" avec moi en PJ puis une ou deux autres autres personnes pour illustrer les règles, en passant les points de l'aide de jeu Nanoflorenza les uns après les autres. C'était un peu long mais au moins l'équipe a commencé le vrai jeu en bonne connaissance des règles. Pour info, voici la feuille de mon personnage de cette partie-exercice :
+ Je veux me réfugier dans le monde du rêve
+ (barré) J'ai fasciné la tortue qui garde l'entrée du monde du rêve en racontant une histoire tirée de mes rêves et ainsi j'ai pu entrer dans la grotte qui mène au monde du rêve.
+ Le diable de Tasmanie m'a mordu et j'en deviens un.
(j'ai fait une série de résolutions possibles donc des fois le personnage n'avait pas exactement cette feuille de perso).

Mise en jeu :
+ Pour ménager des passages contemplatifs, j'ai laissé quelques occasions à chaque personnage de décrire sa réaction à une situation ou une contrainte de départ que j'avais pu donner, avec l'octroi d'une phrase à la clé. Ainsi, Matthew dans la forêt des koalas, la danse de Tjapangardi pour pénétrer le temps du rêve, ou les visions totémiques de chacun. Sur les visions totémiques, j'ai laissé chacun très libre, je me suis juste permis de rajouter pour Matthew la question du chamane albinos [j'avais en tête cet inuit acculturé et alcoolique qui dit : "I am nobody", et au départ je voulais que le chamane albinos dise un truc équivalent, mais je suis heureux de lui avoir fait plutôt poser la question qui es-tu, car incidemment la réponse de Matthew était très proche du "i am nobody" que j'avais en tête, et complètement raccord avec l'univers de Millevaux.", et j'ai aussi rajouté la confrontation avec la déesse baleine pour Tsanwa.
+ L'équipe a réussi tous les conflits simples en cours de partie. Sauf le dernier, pour sauver la montagne sacrée, qui aboutit à six souffrances ! Cet improbabilité statistique a fourni une histoire poignante : pendant tout le temps, on a l'espoir que les premiers hommes arrangent les choses, mais le destin les écrase à la fin.

Joueuse de Tgywou :
+ J'ai adoré. C'était très poétique. Tu peux jouer tout ce que tu veux. Les possibilités sont infinies. J'ai vraiment été dedans.
+ Cela me donne envie de lire le supplément Cthulhu sur l'Australie.
+ En tant que MJ, tu étais très doux, très dans la conciliation. Posé.
+ C'était magique, magnifique, beau. On a voyagé, y'avait le monde des rêves...
+ On a un sentiment d'héroïsme mais au service du roleplay et de la magie.
+ Avec des joueurs gros bill, ça pourrait être insupportable.

+ Ici, il y avait une très bonne osmose à la table.
+ Nous à la maison, quand je suis MJ, je me passe d'écran, je suis à la table avec les joueurs, comme tu fais.
+ En tant que MJ, je ne me sentirais pas de le masteriser. J'aurais peur de pas réussir à cadrer. [Réponse de Thomas : en fait, j'ai très peu cadré. J'ai posé la situation de départ, puis j'ai juste rajouté quelques dangers et obstacles en cours de route, ou j'ai réagi à vos initiatives en opposant un jet de dé.]

Joueur de Tjapangardi :
+ Le système permet de se lâcher.
+ Quand tu as des phrases, tu peux te lâcher dans le gros billisme. Si on a envie, on peut faire du jeu de super-héros par le biais des phrases. Le seul garde-fou, c'est les autres.
+ Est-ce que tu peux jouer en campagne ? [réponse : oui parce que si on s'engage sur une durée de jeu plus longue, on va se réguler naturemment dans la progression des enjeux.]

Joueur de Tsanwa :
+ C'était très permissif, on devait se réguler. Plus on misait, plus on risquait, donc les règles de conflit nous régulaient aussi.
+ Tu peux monter en niveau au fur et à mesure.

Retour personnel :
+ C'est très cool que le premier joueur à créer son perso ait créé un blanc. Comme ça on a eu un groupe mixte, et c'est par son personnage qu'on a pu apporter de la nuance sur le point de vue des blancs, sinon ça aurait été juste des méchants manichéens et sans identité (parce qu'en plus on n'a détaché aucun figurant blanc des autres, hormis à la rigueur l'aborigène albinos qui est une sorte de croisée symbolique entre les blancs et les noirs) et on serait tombés dans le piège du racisme anti-blanc.
+ Je vois sur la feuille de perso de Matthew Finnigan que le joueur a noté que l'aborigène albinos était un chaman. C'est pas ce que j'avais prévu, mais je l'ai noté comme chaman dans le compte-rendu parce qu'après tout la vision de ce joueur a autant de valeur que la mienne, et surtout ça donne encore plus de sens a posteriori (puisque ce même aborigène albinos va convertir le jeune chaman à sa soif de l'or).
+ J'adore la dernière phrase de Tsanwa : "Je ne suis plus un premier homme, je ne suis que sentiment, je ne ressens que la souffrance et l'échec, le personnage longe le rivage en regardant la mer sans vagues." Je trouve que le passage à la fois à la troisième personne et en métajeu est lour de sens.